

Retrospectiva Batman: Arkham City - Melhorando o que já era Incrível

Introdução

Tente imaginar como estava o time da Rocksteady Studios depois do lançamento de Batman: Arkham Asylum. O jogo é extremamente bem recebido, em algumas semanas se torna um sucesso comercial, é um excelente contra exemplo de que jogos licenciados, ou baseados em filmes, super heróis, etc. são todos uma porcaria ou tendem a ser no máximo legais, e para muitas pessoas esse jogo é considerado o melhor jogo de super herói já feito. E com isso surge a pergunta: o que vem depois? Como se faz um novo Asilo? Como alguém supera ou mesmo alcança o nível de qualidade que um jogo com essa reputação possui? Bom, no caso da Rocksteady ela fez algo muito incrível: ela fez Batman: Arkham City.

Depois de Arkham Asylum

Antes de adentrar à prisão, é importante olhar para o momento não depois do lançamento de Arkham Asylum, mas para alguns meses antes, na verdade. Por volta de fevereiro de 2009, enquanto dava o polimento final merecido ao jogo, um time básico de roteiristas e designers começou a trabalhar na continuação de Arkham Asylum, rascunhando ideias e artes conceituais. Alguns desses rascunhos foram parar em Arkham Asylum, em uma sala secreta dentro do jogo. E isso mostra que o estúdio tinha plena confiança de que o jogo seria um sucesso, por conta da qualidade de Asylum. Com o lançamento e sucesso do jogo, vendendo 2 milhões e meio de unidades ao final de um mês e 4 milhões e 300 mil unidades até o lançamento da continuação, o cenário estava pronto para que o time começasse a trabalhar no projeto já na fase de produção e dessa vez com um escopo maior.

Paralelamente, a WB Games adquiriu a maioria das ações da Rocksteady, assim pode assegurar que o estúdio trabalharia no próximo jogo do Batman e não deixaria ser adquirido por outras empresas, por exemplo a Eidos. Falando nela, em 2009 a Eidos foi comprada pela Square Enix, se fundindo com a sua divisão europeia em novembro do mesmo ano e se tornando a Square Enix Europa, e ainda reteve a minoria das ações da Rocksteady, o que permitiu a Square de distribuir a continuação em território japonês. O que leva ao jogo em si.

A continuação foi anunciada formalmente em dezembro de 2009, apenas 4 meses depois do lançamento de Arkham Asylum, e o título foi revelado em 2010, com uma data de lançamento para outubro de 2011, o que é uma janela de tempo muito pequena, ainda mais para um jogo que prometia um escopo. Então o jogo conseguiu entregar o que prometeu? Hora de examinar.

Design

Para começo, esse foi um dos primeiros jogos da sétima geração de consoles totalmente localizados em português brasileiro, tirando o áudio. Alguns letreiros espalhados pela ilha estão em inglês, mas todos os arquivos, todos os textos dos diálogos estão em português brasileiro com uma boa tradução, o que permitiu a muitas pessoas uma compreensão melhor da história e na resolução de quebra-cabeças do jogo.

Em relação ao seu antecessor, Arkham City mudou a direção de sua **arte** em jogo. Enquanto que Asylum possuía um filtro escuro, que combinava com a atmosfera opressiva do jogo, City possui uma iluminação mais plena, possivelmente aplicada para combinar com o cenário amplo do jogo e para mostrar a qualidade gráfica da Unreal Engine 3.

Os **visuais de personagem** no geral, com relação aos personagens que retornaram de Asylum, todos permanecem o mesmo. As duas exceções seriam o próprio Batman, e a Arlequina. Começando pelo Batman, de modo geral ele continua o mesmo, exceto que agora o rosto dele está mais nítido, com um olhar mais claro e o símbolo no peito está mais bonito e visível. Arlequina, por outro lado, recebeu uma repaginada muito forte. Mudando de um traje inspirado em enfermeira por um mais inspirado em... eu não sei (criminoso?). Personagens que foram apenas mencionados no primeiro jogo, apareciam também com uma arte em sua página de biografia. Aqueles que fizeram a sua estréia completa em Arkham City receberam novos visuais, não necessariamente melhores ou piores, mas que com certeza ficaram muito bonitos em três dimensões.

Além do design, esses personagens também ganharam **vozes de atores** muito talentosos. Grey Griffin deu voz a Mulher Gato, conseguindo dar um ar de astúcia e ousadia à personagem, além do charme e sedução pela qual Selina é conhecida. Nolan North, nosso eterno Nathan Drake (e para mim o eterno Deadpool), entregou ao Pinguim uma grosseria e uma traiçoeira bem única. Mauriche LeMarche, o ator por trás do Sr. Frio, ainda que em certos momentos parece estar imitando Michael Ansara, o ator da série Animada, deu um tom trágico ao vilão. Corey Burton atua como Hugo Strange e passa uma autoridade e sapiência pela sua voz. Uma substituição importante foi a da atriz Arleen Sorkin, a voz da Arlequina. Em 2011, ela decidiu se aposentar da personagem, e assim foi substituída por Tara Strong, que anteriormente atuou com Batgirl em *As Novas Aventuras do Batman*. Strong fez um trabalho tão bom, que foi mantida nos jogos subsequentes da série e também reprisou o seu papel como Arlequina em outros trabalhos, como Injustice e Lego DC Super Villains.

Exploração

A ideia original de Arkham City era levar para as ruas de Gotham, o que tornou o escopo do jogo muito ambicioso. Mas de novo, a Rocksteady nunca trabalhou em um jogo de mundo aberto antes, o que poderia comprometer a qualidade da continuação. Então o plano foi trocar uma cidade inteira por uma parte da cidade, mas como essa parte se limitaria de forma orgânica? (A resposta é) Muito simples: fazendo essa parte ser uma grande prisão.

Arkham City é composta por quatro bairros abandonados de Gotham City que podem ser explorados ao ar livre: Bowery, Parque Row, Amusement Mile e Bairro Industrial. Além desses ambientes abertos, a prisão conta com sete construções interiores: o museu; a

estação de metrô; o tribunal; a igreja; o antigo departamento de polícia; a siderúrgica; e a Torre Wonder. Para compensar o mapa maior, o tamanho dos cenários internos são um pouco menores se comparados com os de Asylum. Uma vez que o jogador navegue pela prisão, é notável que as construções, pelo menos por fora, estão intactas, praticamente, mas basta passar pela ruas para ver que estão infestadas de lunáticos, psicopatas e baderneiros, o que mostra que esses bairros um dia foram parte de uma cidade, agora estão decaídos e vandalizados.

Além de uma área maior se comparado com Asylum, City melhorou o nível de verticalidade do mapa. O primeiro jogo tinha construções muito altas para alcançar, mas basta chegar ao topo de uma delas para ver que a única coisa que se pode fazer a partir do topo é planar. Além de um melhor controle nas planagens, agora é possível mergulhar enquanto plana para atingir maiores distâncias, algo que deixa a planagem mais prazerosa de ser usada, e agora possui mais prédios altos, tornando possível atravessar toda prisão sem sequer passar por uma rua, apenas pelos telhados.

Apesar de maior, Arkham City continuou com o nível de polimento, caracterização e detalhes do seu antecessor. A cada canto é possível encontrar várias referências ao universo do cavaleiro das trevas, encaixadas de forma bem orgânica no cenário. O melhor exemplo talvez dessas referências seja o local onde os pais de Bruce morreram, posicionado em um beco atrás do teatro abandonado.

Jogabilidade

Geral

A continuação resgata de Asylum as três facetas do Cruzado Encapuzado: o vigilante combatente do crime, o detetive e o cavaleiro das trevas. Tirando a parte de **detetive**, que foi deixada do mesmo jeito, exceto que agora a visão de detetive não muda mais de cor para rastrear substâncias, o combate e o modo predador aperfeiçoaram em cima da fundação montada pelo antecessor.

Combate

Em combate o jogo ainda utiliza ataques básicos, contra-ataque, esquiva e atordoamento com capa. Para evitar a repetição entre esses 4 movimentos, os inimigos sofreram algumas alterações. Além de capangas normais, o jogo acrescenta **inimigos equipados com armaduras**, que não podem ser atacados diretamente, é preciso contundi-los com capa antes e eliminá-los com a surra, mas ainda podem ser contra atacados e são vulneráveis a certos aparelhos; **facas** aparecem no cenário para oponentes usarem, e ainda que possam ser atacados diretamente, o contra ataque deles é diferente, sendo necessário segurar o botão de contra-ataque e realizar três esquivas em três direções diferentes, assim dá para acertá-los, e uma melhoria mais para frente permite ao usar o botão de contra ataque no momento certo nocauteá-los de imediato; **bastões elétricos** retornam e assim como em Asylum não podem ser atacados diretamente, a não ser por aparelhos, e também não podem ser contra atacados, sendo necessário usar a esquiva para evitá-los ou os aparelhos; **escudos** são introduzidos, e tal qual bastões elétricos não podem ser contra atacados nem receber ataques diretos e isso vale para quase todos os aparelhos, o único jeito é utilizar um ataque aéreo contra eles; os **infectados com TITAN** retornam, mas dessa

vez a forma de lidar com eles mudou, primeiro porque não tem mais barra de vida, não é mais possível contundi-los com um bumerangue quando eles avançam para cima do jogador, agora é necessário esquivar, e para atacá-los, é preciso usar três atordoamentos de capa seguidos, e depois disso é possível montar neles e atacar os oponentes em volta, até tendo um lista de golpes interessante; um novo tipo de inimigo surge em dado momento do jogo que são as **ninjas da liga dos assassinos**, os ataques dela alternam entre ataques normais e ataques de esquiva iguais aos ataques com facas, tendem a esquivar de ataques normais, sempre desviam de ataques com aparelhos e não podem ser nocauteadas no chão, o jeito é surrá-las ou nocauteá-las com esquiva de lâmina.

Com a exceção do ataque normal, algumas alterações foram feitas nos movimentos do Batman: **Contra-ataques** agora podem ser executados contra 2 ou até 3 capangas ao mesmo tempo, mas o botão de contra ataque deve ser apertado baseado no número de capangas atacando simultaneamente, o que reduz o meme de um inimigo atacar por vez e aumenta a dinamicidade dos combates; **atordoamentos com capas** em Asylum só serviam para atacar alguns tipos de inimigos ou se certificar que um ataque normal aconteceria, agora em City podem abrir caminho para surras no oponente, que aumentam consideravelmente o multiplicador, ou se executadas três vezes em sucessão podem gerar quedas instantâneas no oponente, ou se uma esquiva é feita na direção do oponente pode causar um ataque aéreo, mas que é arriscado; A habilidade de agarrar um oponente e lançá-lo de Asylum foi removida, mas o **nocaute instantâneo** retornou e foi colocado desde o começo. Com a evolução do personagem, é possível adquirir novas habilidades: **destruição de armas do oponente**, incluindo as armas de fogo; **enxame de morcegos** que afeta uma área em torno do Batman; e talvez o mais apelão de todos, **multi nocaute no chão**.

Uma novidade é a **utilização dos aparelhos** do cinto de utilidades em combate. Ainda que fosse uma melhoria no jogo anterior, ela não era muito bem feita, por ser muito travada e vez ou outra zerar o multiplicador de XP e a contagem de combos. Aqui em City eles realizam ações interessantes e que mantêm o multiplicador, o que torna o uso dos aparelhos muito eficiente em combate, além do uso na exploração e nos momentos de predador.

O combate ainda requer que ações precisas sejam tomadas em um espaço de tempo curto para o multiplicador se manter alto, mas continua sendo tranquilo de mexer, e com a inclusão do uso rápido de aparelhos e das novas técnicas, frente aos tipos de inimigos dessa vez mais variados proporciona uma experiência muito mais rica e diversificada.

Predador

O modo predador adicionou uma maior variedade de opções de nocaute e de inimigos. Em Asylum só existia um tipo de **inimigo** em modo predador, os armados, e só. City trouxe alguns tipos novos para dar uma variada na jogabilidade. Uma melhoria geral para os capangas é que se o jogador é visto subindo em uma gárgula, eles irão destruí-las, então muito cuidado para não ser visto utilizando uma.

Um tipo de arma que aparece é o **rifle de precisão**. Geralmente um, no máximo dois inimigos vão utilizar essa arma em um cenário predador, e elas causam muito mais dano que uma arma normal e dão mais visão para os inimigos armados. É possível também que eles fiquem camperando em uma região, mas basta eliminar uma boa quantidade para abandonarem os rifles e pegarem armas normais.

Inimigos com coletes também aparecem em sessões furtivas e não podem ser abatidos por nocaute silencioso devido a sua proteção, e tal qual em combate não podem ser atacados diretamente. O jeito é usar os nocautes barulhentos do cenário ou certos aparelhos.

Alguns inimigos podem estar usando **visores térmicos**, que são capazes de identificar o jogador pendurado em cima de gárgulas e podem ver através das nuvens de fumaça. A vantagem é que o equipamento deles pode ser atrapalhado com um aparelho em específico, e geralmente inimigos equipados com esse visor tendem a fazer um percurso repetido para averiguar cada gárgula do cenário, o que torna a movimentação deles previsível.

Existem inimigos **equipados com minas remotas** que podem ser colocadas em determinadas áreas do cenário. Essas minas não afetam outros inimigos, apenas o jogador, então a tática é ou eliminá-los antes que possam espalhar minas pelo chão ou abater um inimigo no raio da mina, assim ela nunca se ativará.

E para balancear a visão de detetive, existem capangas equipados com **mochilas anuladoras** que bloqueiam o aparelho. Para restaurar, basta eliminá-los, mas a eliminação furtiva é demorada.

Alguns cenários vão ter a **inclusão de reféns**, que irão ser usados como escudos por alguns inimigos quando restarem poucos deles. Nesse momento, Batman não pode ser visto pelo agressor, porque nenhuma vida inocente pode ser perdida, e caso isso aconteça o inimigo executa a vítima na hora. Depois de solto, o refém não é mais usado, basta ser salvo uma vez.

Indo para os **nocautes**, além das opções de nocaute que retornam de Asylum, como o nocaute silencioso, pendurado em borda, escondido em canto e acima da gárgula, City oferece algumas novas oportunidades. Agora é possível realizar um **nocaute esmagador** em meio a um nocaute silencioso de qualquer tipo, que deita o oponente na hora, mas é barulhento e faz com que os inimigos movam para a localização exata do nocaute. Quando embaixo de uma **grade de chão** é possível executar um golpe a partir dela, que é rápido, mas causa muito barulho. Existem **janelas** e **tetos frágeis** espalhados que podem ser atravessados. Enquanto em uma passarela acima, Batman pode **estrangular** um oponente em um andar abaixo, demorado, mas silencioso. Se dois inimigos estão de costas juntos, surge a oportunidade de executar um **golpe duplo**, que é rápido e silencioso, mas é uma oportunidade rara. E se dois inimigos estiverem **juntos em uma borda**, também é possível puxá-los juntos, mas esse ataque faz barulho. Existem **paredes e chãos fracos** de madeira espalhados em alguns cenários, que podem ser usados para pegar capangas desprevenidos. Caso as **coberturas de ventilação** não sejam removidas, é possível dar um golpe nocauteador através delas.

A inclusão de mais habilidade, oportunidades e variedade dos inimigos torna as sequências de predador os momentos mais tensos do jogo, e fazem o jogador parecer poderoso e ao mesmo tempo vulnerável.

Cinto de Utilidades

Uma vez que o jogador coloque o traje de cavaleiro das trevas, uma coisa que pode ser reparada de imediato é que a maioria dos aparelhos de Arkham Asylum estão disponíveis logo de cara: O bumerangue, o bumerangue de controle remoto, o gancho, o gel explosivo e o sequenciador de decodificação.

Atualizando a forma de como cada um é usado, o **bumerangue** ainda serve como nocaute instantâneo para a maioria dos oponentes. Infelizmente ele não pode mais ser melhorado para três bumerangues, mas agora ele pode desempenhar outras funções. Em alguns cenários, existem botões que ativam um som que distrai um inimigo próximo, que podem ser apertados caso estejam próximos ou à distância com um bumerangue. Eles também podem ser atirados em extintores de incêndio, que quando destruídos provocam uma nuvem de fumaça temporária.

O **bumerangue de controle remoto** agora é bem mais tranquilo de controlar, mais leve e mais versátil. Quando atirados, o jogo entra em câmera lenta de forma que fica mais fácil acertar os alvos. Ainda é possível dar meia volta, acelerar ou reduzir a velocidade do bumerangue, o que pode ajudar o jogador a acertá-lo de primeira. Caso um inimigo esteja em uma beirada e se acelerado o suficiente pode derrubá-lo a partir dela. Também é dada a habilidade de fazer um arremesso reverso, que faz os os inimigos olharem para a direção oposta que o jogador está, deixando a guarda deles aberta.

A **bat-garra** possui as mesmas funções do jogo anterior: Abrir coberturas de ventilação e puxar inimigos de beiradas. A novidade agora é que se usada contra um capanga armado, ela consegue desarmá-lo, o que é excelente tanto em combate quanto modo predador. Em combate, depois de usada é possível dar um golpe no oponente puxado, e por mais que deixe o jogador mais exposto, é muito satisfatório de fazer.

O **gel explosivo** ainda é usado para explodir paredes, com até três doses possíveis, sem nenhuma diferença, a não ser o fato que ele já vem com a detonação seletiva desde o começo. Caso as três cargas estejam posicionadas, mas o jogador só queira usar uma delas, basta dar zoom olhando para a carga desejada e detonar. Em combate agora com o uso rápido pode ser colocado no chão e deitar vários inimigos simultaneamente.

O **sequenciador de decodificação** agora tem uma interface diferente. Antes era necessário encontrar a frequência certa para passar pelos painéis. Agora em City é necessário encontrar as duas metades de uma senha, o que é bem mais prático. Alguns painéis vão ter mais de uma possibilidade e mais de um nível de segurança, mas são tranquilos na maioria das vezes, a não ser que tenha tempo envolvido, aí a coisa fica triste. Além de invadir painéis, em alguns momentos da história e dos Desafios do Charada, é necessário buscar por frequências de rádio em uma tabela bidimensional, o que torna as coisas mais variadas.

O último aparelho clássico que retorna, mas mais tarde na história através de Robin é o **lançador de cabo**. Novamente funcionando da mesma forma que funcionava em Asylum, só que aqui em City ele recebeu algumas melhorias. Primeiro que agora é possível atirar novamente ainda suspenso no ar, o que é necessário para passar por algumas partes e concluir alguns desafios. Outra coisa é que também é possível andar livremente em cima dele em corda bamba, e a partir dela cair em cima do inimigo abaixo do herói ou atingi-los até uma certa distância com o chute planado. Se próximo a uma beirada, também é possível chutá-lo para fora, e caso o inimigo esteja de costa, libera-se uma finalização com cabo, que é estilosa, mas é barulhento e deixa Batman muito exposto.

Indo para os novos apetrechos, um que é dado logo no começo é o **projétil de fumaça**. Ele não tem utilidade na exploração, e é eficiente contra inimigos com armas de fogo. Em predador, quando alvejado, o jogador pode optar pelo uso rápido do projétil. Quando utilizados, inimigos não irão atirar na direção do jogador, e se em meio à fumaça entrarão em pânico, possibilitando estar do lado deles sem ser visto enquanto a fumaça durar. Além do uso rápido, esse projétil pode ser arremessado em uma direção ou simplesmente largado, mas é importante tomar cuidado porque em mapas de desafio a fumaça só pode

ser usada uma vez. Inimigos com visores térmicos são capazes de enxergar através da fumaça, então não é sábio usá-la contra eles.

O primeiro dos novos apetrechos que é adquirido é a **carga elétrica remota**. Em exploração, ela pode levantar ou abaixar portas, atrair ou afastar objetos. Em combate, a carga elétrica pode atordoar um inimigo por um tempo curto, caso ele esteja usando uma arma branca ele pode acertar outros inimigos na área, inimigos blindados se atingidos saem voando em outros inimigos e caem no chão. Em predador, inimigos armados quando atingidos disparam sozinhos, mas em direções aleatórias, e se juntos a outros inimigos e pegos desprevenidos, podem ser assustados. Inimigos com aparelhos como visores térmicos ou mochilas anuladoras tem seus aparelhos desativados temporariamente.

Outro aparelho novo é o **neutralizador**. Esse aparelho é capaz de desativar armas em modo predador, e com melhorias ele ganha a possibilidade de acionar minas, mas possui somente duas cargas. Devido ao fato das cargas não regenerarem em modo predador e por terem várias caixas de armas espalhadas pelo mapa, é importante ser preciso na hora de usá-las.

Com temática do vilão, Batman obtém do Sr. Frio o **raio congelante**. Esse aparelho é capaz de paralisar o inimigo, o deixando imóvel e sem reação por um tempo ou até outro inimigo libertá-lo. Raios congelantes são infinitos, mas só podem ser usados um de cada vez, caso o jogador atire-o uma segunda vez, a primeira irá se desfazer. Enquanto o inimigo está congelado, é possível executar o golpe congelante, nocauteando o inimigo de imediato, mas fazendo barulho e atraindo outros inimigos para perto. O raio também pode ser melhorado como mina, que é ativado sozinho caso um capanga passe por cima dele. Em alguns momentos, o raio vai servir de plataforma para passar por algumas áreas, expandindo a exploração do jogo.

Ainda pode ser obtida a **granada congelante**, que funciona de forma parecida com o raio congelante, mas que prende os capangas somente nos pés, o que os permite ainda atirar no Batman se descoberto, em compensação funciona em área e em mais de um inimigo. Interessante, mas não é tão funcional quanto o raio, mas está aí para quem quiser tentar.

E finalmente existe o **batarangue sônico**. Esse bumerangue pode ser posicionado em algum lugar do mapa, fazendo um ruído que atrai um capanga, que voltará toda a sua atenção para ele até que o destrua. Se destruído, leva um tempo para recarregar até que possa ser usado de novo. Quando aprimorado, ele pode ser usado para nocautear um inimigo caso esteja dentro do raio de alcance, mas o impede de ser usado de novo.

História (parte 1)

Paul Dini retornou de Arkham Asylum para escrever a história do jogo, junto com Paul Crocker e o diretor do jogo, Sefton Hill. E como um todo parece um novo capítulo na história que começou em Arkham Asylum, ainda que não obrigue que o primeiro jogo seja jogado, ela traz consequências interessantes para esses eventos. Dini inclusive escreveu uma graphic novel detalhando os eventos entre os jogos, mas que também não é essencial para o entendimento geral, porém dá uma arte bonita aos eventos que são mencionados por texto no jogo.

Depois do incidente ocorrido em Arkham Asylum, Quincy Sharp, antigo diretor geral do Asilo e prefeito eleito de Gotham, recebeu todo o crédito pela derrota do Coringa. Como plano de campanha, ele colocou o asilo junto com a Penitenciária Blackgate abaixo e inaugurou a mega prisão Arkham City. Ciente de que o lugar está fora de controle, **Bruce Wayne** usou a

sua influência para iniciar um processo de fechamento do lugar. Em meio a um comício onde ele faria campanha contra a instalação e alertar sobre os seus perigos, ele é capturado pelo grupo mercenário responsável pela segurança de Arkham City, a **TYGER**, e levado para a prisão, onde é confrontado por **Hugo Strange**, o diretor geral, que o revela saber a verdadeira identidade do Batman. Com Bruce dentro da prisão, Strange inicia o Protocolo 10, um plano misterioso que mudará a percepção da cidade sobre ele e sobre o Batman.

Simultaneamente, o cavaleiro das trevas acaba cruzando com internos notórios, membros da sua galeria de vilões que estão lidando com os seus próprios problemas. Agora de Arkham City, Batman deve derrubar Strange, antes que sua identidade seja revelada, ao mesmo tempo que lida com os seus grandes inimigos.

A escolha de Hugo Strange como vilão principal é interessante porque Strange nunca foi um dos vilões mais populares do Cavaleiro das Trevas. Para ter uma ideia, até o lançamento do jogo Strange nunca teve uma encarnação em Live Action, o que só aconteceu em 2016 quando o personagem apareceu na série Gotham.

Assim como Asylum, Arkham City consegue amarrar bem os **vilões** do jogo à trama do jogo: **Strange** é o inimigo principal dessa vez, supervisionando a ação de cada indivíduo em Arkham City; o **Coringa**, ainda que não seja a maior ameaça, está ligado com a cura do TITAN e às briga territorial de Arkham; Ambos **Pinguim** e **Duas Caras** estão na briga territorial, Pinguim consegue sequestrar o **Sr. Frio**; esse que esteve trabalhando em uma cura para o Coringa está procurando pela esposa dele; Duas Caras é furtado pela **Mulher Gato**; que está tentando fugir de Arkham; **Ra's Al Ghul** acaba sendo a solução para o problema de envenenamento do Coringa e do Batman, duas vezes, e depois algo mais. O que me leva às batalhas contra chefes.

Chefes

Um dos aspectos mais criticados de Arkham Asylum foi as batalhas contra os chefes. Não a escolha dos vilões, essa lista é bem firme, na verdade, mas como as lutas em si eram executadas. Não eram ruins por completo, as três batalhas contra o Espantalho tinham um visual muito interessante, e a batalha contra o Crocodilo tinha uma tensão que era bem única. Mas City corrigiu bem e ainda que reduziu a quantidade de batalhas, a qualidade delas melhorou consideravelmente.

Chefe: Pinguim/Solomon Grundy

O Pinguim derruba Batman com explosivos e reanima Solomon Grundy, algo que foi premeditado em uma conversa entre os capangas dele em um momento anterior. Então Grundy descarrega a fúria no cruzado encapuzado.

Ele ataca com suas correntes, de forma circular, e atira as esferas em direção ao morcego, e parte para uma investida que se acertada atira Batman para longe, o que causa dano moderado, a princípio.

Para derrotá-lo, Batman precisa destruir três fontes de eletricidade no chão que alimentam Grundy. O problema é que colocar uma carga explosiva de forma padrão é demorado, então essa batalha trabalha duas coisas: a capacidade do jogador de usar a esquiva para evitar ataques e de usar atalhos de aparelhos para danificar as fontes.

A segunda parte agora as fontes terão suas portas se fechando e abrindo com uma certa frequência, o que torna o momento exato de detonação mais preciso e ele libera vermes que caminham pelo cenário que explodiram em contato com o Batman, mas que podem ser detidos se utilizar de batarangues.

A terceira e última parte Grundy vai absorver energia diretamente da fonte e vai ficar em uma posição fixa, mas lançando as correntes que provocaram ondas de choque. Para escapar das ondas basta utilizar a esquivas. Com isso acabado, basta surrar o Grundy e tirar o coração dele, mas relaxa, ele é um zumbi, vai se regenerar depois.

Ao final o Pinguim aparece com um lança granadas disparando foguetes, mas só precisa chegar perto dele para ele parar, então vem a surra merecida. Uma conclusão satisfatória e até o Sr. Frio tem um momento para revidar.

Chefe: Ra's Al Ghul

Depois de passar por uma série de testes, Batman encontra com Ra's Al Ghul debilitado, que pede para que o mate, o que ele recusa. Ra's usa o poço de Lázaro mais uma vez e o herói é levado para uma batalha final contra o líder da liga dos assassinos.

A batalha funciona da seguinte forma: Ra's libera uma horda de soldados que devem ser nocauteados. Em meio a esse conflito, ele aparecerá e usará um ataque ininterruptível e imparável, que só pode ser desviado.

Com a horda derrotada, ele invoca uma versão de gigante de si mesmo que invocará lâminas que correm em direção a Batman, arremessa uma série de shurikens, ataca com a sua espada em sentido vertical que cobre uma área considerável, e cria uma barreira de soldados de que impossibilita chegar perto do verdadeiro Ra's. Para derrotá-lo nesse estado, é preciso atirar cargas elétricas entre as frestas da barreira. Quando derrotado, ao final Ra's avança em uma série de ataques com sua espada, basta esmagar o botão de contra atacar.

Isso acontece duas vezes, o que previne que a batalha seja repetitiva. E também tem uma conclusão muito boa. Como último recurso, Ra's ameaça matar Talia caso o cavaleiro das trevas não o suceda, mas ele é derrubado por um batarangue reverso, e assim Batman consegue a amostra de sangue, mas Talia deixa os dois por a terem usado, o que Batman se arrepende.

Chefe: Senhor Frio

Com a amostra de sangue, o Sr. Frio consegue sintetizar uma cura para Batman e o Coringa, mas destrói um dos frascos e se recusa a entregar o restante para o cruzado encapuzado, a menos que ele resgate Nora, algo que ele não tem tempo para fazer, então os dois entram em confronto. E aqui começa a melhor batalha de chefes de toda a franquia. Por conta da tecnologia avançada do Sr. Frio, Batman não pode encará-lo de forma direta, do contrário ele será derrotado facilmente. Ele possui um rastreador de pegadas, o que sempre faz seguir o caminho por onde o jogador passou e se caso tenha perdido o rastro do jogador, ele lançará drone teleguiados que encontraram a posição dele.

Então nessa batalha é necessário ser furtivo. Então a primeira coisa a se fazer é nocauteá-lo por trás, o que é razoável, e partir para uma pequena surra. Mas depois de fazer isso, o traje dele vai ter um vazamento, o que te impede de usar o mesmo golpe duas

vezes. Usar uma borda para pegá-lo faz com que depois ele congele todas as bordas do cenário, por exemplo. E isso vale para todas as táticas de ataque possíveis.

Nessa batalha, o jogo testa o jogador para saber se ele mestrou o mínimo de técnicas necessárias para derrotar o Sr. Frio, e também pune se ele dependeu de usar uma técnica apenas ou um conjunto seletivo de técnicas para prosseguir.

Ao final Batman desce a mão no Sr. Frio, mas para até ter uma alucinação com o palhaço. E quando sai para pegar a cura, ela foi furtada pela Arlequina. O Sr. Frio auxilia lhe dando o raio congelante, em troca o morcego promete encontrar Nora.

História (parte 2)

No geral, parece que a trama tem batidas semelhantes com Arkham Asylum: herói jogado em um lugar fechado tomado por um vilão; vilão tem um plano secreto; outros vilões cruzam caminhos com o cruzado encapuzado. Mas uma coisa que eleva a trama de Arkham City em relação ao seu antecessor é a forma como apresenta Batman ao longo da história.

No primeiro jogo, Batman servia como um avatar do jogador para impedir o Coringa, principalmente, sem muita personalidade. Dava para ver um pouco da personalidade dele, por exemplo quando ele salva um interno de cair no gás, só para depois nocauteá-lo, ou quando ele hesita em atirar um bumerangue no Coringa para acabar com o caos, pequenos toques, mas ficavam por aí. O resto do jogo é a imagem do Cruzado Encapuzado que sempre está preparado e salva os inocentes de qualquer perigo. Mas aqui em Arkham City as coisas são aprofundadas.

Rumores começam a circular de que o Coringa está doente, devido aos eventos ocorridos em Arkham Asylum. E em dado momento, Batman consegue encontrar o vilão, que confirma a suspeita: o sangue do Coringa foi contaminado pelo TITAN. O Problema é que ele realizou uma transferência forçada no herói e agora ambos estão contaminados. Batman diz que isso não seria um problema, já que essa richa se tornou ao longo do tempo algo pessoal, então para ele morrer junto com o Coringa traria uma certa paz e encerraria o ciclo de ódio, e Gotham estaria em boas mãos, já que ela tem Oráculo e o Robin. Mas o Coringa, ciente do modus operandi do cavaleiro das trevas, espalhou amostras de sangue dele pelos hospitais de Gotham, o que força o morcego a um desafio extra que é encontrar uma cura. Quando o Coringa confirma que não está envolvido com Hugo Strange na execução do Protocolo 10, essa trama muda o foco de Strange para o Coringa, tirando a prioridade dele, que gera consequências mais para frente.

E essa contaminação põe em foco a maior fraqueza do Batman: o problema é que por mais que ele tenha recursos e aparelhos infinitos, um excelente treinamento marcial e uma perícia de detetive fenomenal, no final das contas ele continua sendo um ser humano. No começo é tranquilo relativamente, Batman consegue lidar com os mais variados problemas, mas aos poucos os efeitos do TITAN vão prevalecendo, Batman tem cada vez mais alucinações e sua saúde vai piorando muito, influenciando até na jogabilidade.

Outro lado mais humano surge quando Talia Al Ghul aparece no jogo. Para quem não conhece, Talia Al Ghul é um dos vários interesses amorosos do Batman, ao ponto dela ser mãe do filho dele, Damian Wayne, a quarta encarnação do Robin. E nesse momento, por mais que ele a use para chegar perto de Ra's, ainda tem um carinho por ela, ainda mais quando ela se entrega para o Coringa, e quando o Protocolo 10 é finalmente iniciado, ele decide ir atrás dela antes de impedir Hugo Strange, mas é parado por Alfred e Oráculo. **E**

parênteses: eu sempre shippei o Batman muito mais com a Talia do que com a Selina, só digo isso.

Logo em seguida o Protocolo 10 é iniciado, e o plano é terrível. O projeto é na verdade uma medida preventiva de eliminar os internos de Arkham City caso estejam com posse de armas e planejando uma fuga. Mas é estranho porque desde o começo são mostrados homens armados entre as três facções devido às guerras territoriais, então parece que é inevitável. O que torna maligno é o jeito que esses prisioneiros conseguiram as armas: por debaixo dos panos, Strange esteve fornecendo armas tanto para o Coringa quanto para o Pinguim, o que tornaria a ativação do Protocolo 10 justificada oficialmente. Com isso, Strange libera a TYGER com todo o seu armamento para lançar um massacre sobre os internos de Arkham City.

Na visão de Strange, as ações dele são justificadas completamente. Ele vê Batman como a origem dos super criminosos que afetam Gotham. E eliminá-lo junto com todos os super vilões traria paz, além de colocá-lo em uma posição vantajosa. O morcego consegue chegar até a Torre Wonder, e lá ele encerra o Protocolo 10, derrotando Strange. Momentos depois, o doutor é apunhalado por Ra's Al Ghul, que revela que deu uma chance a Strange e financiou a construção de Arkham City depois de conseguir descobrir a identidade do Batman, e teria obtido sucesso, mas não conseguiu eliminar o cavaleiro das trevas e teve o seu plano encerrado. Essa revelação é interessante porque Strange tinha os métodos, mas não os recursos, e não teria outro vilão melhor do que Ra's para querer eliminar a sujeira de Gotham, mas para ele o outro capaz de tal façanha seria o Batman, então faz sentido Strange querer eliminá-lo para mostrar que ele sucederia Ra's. Como último recurso, Strange explode a Torre Wonder, mas Batman evade levando Ra's consigo. Em meio a queda, Al Ghul se mata tentando levar o detetive junto, e é empalado pelo portão da entrada da prisão.

Com Strange detido, Batman agora precisa resgatar Talia do Coringa. Ela consegue apunhar o palhaço e revela que tomou a cura da Arlequina, mas aí vem a revelação. Ao longo do jogo, o Coringa tem uma aparência um tanto quanto inconsistente: ele ataca Batman estando normal, mas logo em seguida, ele aparece todo doente, e ao final ele exige a cura de volta, mas se ele precisa da cura, como que ele está saudável? Para passar pelo maior detetive do mundo, o único jeito de esconder um segredo é o pondo na cara dele. Então Batman percebe que existem dois Coringas: um que foi apunhalado por Talia e um que atirou nela a distância, a matando.

Chefe final: Coringa/Cara de Barro

O Coringa "morto" se revela como o Cara de Barro, que topou a parceria com o palhaço por ser o "papel de sua vida", e assim parte para cima do morcego.

Na primeira fase, o Cara de Barro faz ataques com o braço esticado que cobrem a área inteira do teatro, um que pode ser contra atacado em sequência, outro que uma mão em formato de lâmina e um último em formato de martelo, ambos são evitados com o uso da esquiva, e também lança disparos de barro que dependendo da altura a ação necessária é agachar ou esquivar. O vilão também parte para cima do herói com uma investida.

Ele não pode ser atacado diretamente, e para derrotá-lo Batman pode usar dois recursos: um que é o raio congelante, que tira uma quantidade pequena de vida; o outro é que em certos momentos, o vilão se transforma em uma esfera e corre em direção ao herói, e no teatro existem quatro pilhas de explosivos na extremidades diagonais, onde é possível

condicionar o Cara de Barro a acertá-las. Com a barra de vida zerada, o Coringa detona explosivos espalhados no chão que levam diretamente ao Poço de Lázaro.

Nessa última fase, O Cara de Barro ficará em uma posição fixa e mandará uma leva de inimigos de barro em cima do Batman, além de cuspir bolas de barro para cima do cruzado encapuzado. O esquema é o mesmo, só que agora antes tem que eliminar uma quantidade mínima de inimigos antes de causar dano direto ao vilão, e o raio tem que ser lançado na hora em que o Cara de Barro abre a boca, para maximizar o dano.

O interessante dessa batalha é que ela é a batalha final do jogo, e geralmente nessa parte rola o confronto entre o protagonista e o vilão principal, mas aqui em Arkham City não é o caso, o vilão principal é Strange, ou o Coringa, dependendo de como o jogador vê, e nenhum deles é de fato o chefe final.

Final

Uma vez derrotado, Batman o abre ao meio e recupera a cura. Com ela em mãos, Batman toma uma parte da dose, se livrando do TITAN. O Coringa, por outro lado, se prepara para mergulhar no poço de Lázaro, Batman o impede, jogando o Cara de Barro dentro do tanque, o que provoca uma explosão, destruindo a fonte da imortalidade. Com a fonte destruída, o Coringa implora para tomar o resto da dose, e há um momento de reflexão do Cavaleiro das Trevas, onde ele comenta sobre as ações destrutivas do vilão. Quando o Coringa o ataca de surpresa, o frasco cai e se esfarela, em seguida Batman confessa que apesar de tudo, ele ainda assim o teria dado o restante da dose. Com essa confissão, o Coringa dá uma última risada e sucumbe aos efeitos colaterais do TITAN.

Com isso, Batman sai pela porta do teatro até os portões de Arkham carregando o corpo do palhaço, deixando ele com a polícia e saindo sem responder nada. O interessante é que esse foi prenunciado no começo do jogo. Por muito tempo eu pensei que a morte do Coringa era falsa, afinal as mortes de personagens de quadrinhos tendem a ter a duração de um hype pelo próximo blockbuster, mas depois de um tempo a ficha caiu: ele se foi e não tem volta. E é de certa forma chocante porque esse é o segundo jogo e o Coringa é o arqui-inimigo do Batman, e se fossem ter outros jogos do Batman (o que aconteceu, eventualmente), essa escolha tirou uma figura queridíssima de jogo. E o jogo encerra num tom triste por conta disso e porque apesar do Coringa sempre cometer atrocidades, tipo fazer o que fez com a Oráculo, matar vários inocentes no Asilo e matar Talia nesse jogo, e ele morrer garante que ele não causará nenhum mal de novo, a morte dele não reverte o que ele fez, nem torna Gotham um lugar seguro totalmente, até porque tem outros criminosos tão perigosos quanto.

Missões Secundárias

Além da História Principal, existem outras histórias que podem ser exploradas durante ou após o término da campanha principal. E depois que a campanha principal é concluída, abre o modo “novo jogo+”, onde o jogador começa o cenário com todas as melhorias desbloqueadas até a conclusão da campanha já no começo, e também permite jogar as missões da história com as roupas alternativas.

Treinamento em Realidade Aumentada

Em uma posição da prisão está o **treinamento de RA**. Ele consiste em planar e passar por todos os anéis sem tocar no chão, lembrando até um jogo ruim de super herói. Essas fases testarão a habilidade do jogador em planar e mergulhar para ganhar distância e velocidade. Alguns podem achá-los chatinhos, mas eles ajudam a mestrar a arte de planar pelo cenário. Completando a primeira onda libera uma segunda lista de desafios e o arpéu avançado, que permite que enquanto Batman está subindo em um arpéu ao apertar o botão de planar duas vezes ele impulsiona o jogador e o arremessa no ar enquanto plana, uma excelente melhoria para ajudar a se deslocar pela prisão.

A Festa do Chá (Chapeleiro Louco)

Em dado momento da história, Batman é informado por Alfred de que Lucius Fox conseguiu replicar a cura feita pelo Sr. Frio, e um frasco foi mandado para Arkham City para que ele pudesse tomar. Tomando a cura, o cruzado encapuzado desmaia e encontra um **Chapeleiro muito Louco**, [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] O que me pegou, anos depois que eu completei essa missão foi o fato que todo o processo até a tomada cura foi uma ilusão criada pelo Chapeleiro no momento em que Cavaleiro das Trevas resgatou Vickie Vale.

Assalto em Arkham/Atos de Violência (prisioneiros políticos)

Os prisioneiros de Arkham não são todos antigos internos do asilo ou da prisão Blackgate, Strange também aprisionou **indivíduos políticos** que ele considerava uma ameaça. Muitos deles não são capazes de se defender, e são agredidos e ameaçados por outros internos, e cabe ao Cruzado Encapuzado ajudá-los. São um total de 16 prisioneiros que precisam de ajuda espalhados pela prisão, e por mais que não haja um encerramento para essa secundária, é ótimo ver Batman ajudando os azarados que foram parar dentro de Arkham City.

Vigilante nas Alas (Azrael)

Dentro de Arkham City, uma figura misteriosa é vista em vários pontos da prisão, e quando encontrada passa mensagens enigmáticas para o Cruzado Encapuzado, e desaparece deixando marcas por onde passa. Depois de analisar todas as marcas deixadas, quando combinadas formam um mapa para uma última marca. Batman tem um último encontro com o indivíduo mascarado, que revela ser um personagem bem obscuro do microverso do cavaleiro das trevas [REDACTED]

[REDACTED]

No geral uma secundária bem simples, mas que premedita possíveis eventos futuros.

Aliança Frágil (Bane)

Dentro de uma fábrica de brinquedos abandonada, Batman encontra **Bane**, que pede a ajuda dele para destruir os containers de TITAN remanescentes que foram espalhados por Arkham City pelo Coringa. Ao todo existem 12 suprimentos, e cada um ficou responsável por destruir uma metade.

Esses containers estão espalhados em diversos lugares da prisão: alguns a céu aberto, outros dentro de alguma instalação, e se encontrados basta borrifar gel explosivo e detonar. É um ato simples, o difícil mesmo é confiar em alguém que tentou te matar, mas por outro lado o TITAN fez muito mal ao vilão no primeiro jogo. Então é possível? Será que Bane cumprirá com a parte dele do acordo?

Tiro no Escuro (Pistoleiro)

Dentro de Arkham City um prisioneiro manda um pedido de socorro para Batman, que conta a ele que estava trabalhando para Strange na construção da prisão, até ser baleado por um assassino desconhecido. Analisando o local de onde foi disparado o tiro, Batman observa que o **Pistoleiro** está em Arkham City, marcando certos prisioneiros. Então quais são os próximos alvos? E por que ele está em Arkham City?

Algo curioso é que no começo do jogo, um interno na fila diz a Bruce Wayne que está na lista dele, esse interno é o Pistoleiro.

Ladrão de Identidades (Silêncio)

No começo do jogo é possível encontrar um médico hospitalizado dentro da igreja, de acordo com um dos médicos ele enlouqueceu e arrancou o próprio rosto. A princípio, parece um incidente isolado, mas mais tarde, vários internos são encontrados por Batman mortos com os rostos removidos. Indo fundo na investigação, indícios apontam que o responsável pelos ataques seria Bruce Wayne, uma testemunha que diz que o executor se parecia com ele, impressões digitais dele deixadas em uma faca, e o testemunho de um dos ajudantes dizendo que foi o próprio Bruce, o que é estranho. O que poderia ser? Até esse ponto o Espantalho não apareceu, e Strange conhece táticas de hipnose, então o próprio Batman estaria cometendo esses assassinatos? Será que ele é o ladrão de identidades?

[REDACTED]

Coração de Gelo (Nora Fries)

Nos arquivos de história, é dito que Strange trouxe **Nora Fries** para Arkham City e a entregou para o Coringa como uma medida para manter o Sr. Frio na linha. O palhaço a mantém em algum lugar dentro da sua zona de controle. E é mais do que justo ajudar o Frio, afinal ele sintetizou a cura e entregou o Raio congelante para o Batman, e o que torna Sr. Frio o vilão não é a motivação, mas os métodos para se atingir essa motivação. [REDACTED]

[REDACTED]

Matador sem Aviso (Zsasz)

Ao atender um telefone público, Batman conversa com Victor Zsasz, retornando também de Arkham Asylum. Dessa vez ele ameaça matar uma lista de reféns caso não atenda telefones específicos espalhados por Arkham City em um determinado tempo. Esses telefones ficam separados uns dos outros, e o trajeto do telefone atendido para o que está tocando pode ser demorado e a contagem regressiva não ajuda. A dica é pegar o arpêu avançado antes, que faz com que as corridas sejam muito mais tranquilas.

Quando alcançados, Zsasz conta a história de como ele perdeu tudo, ao mesmo tempo que Batman começa a rastrear a localização atual do assassino através de um jogo onde é preciso posicionar o localizador em cima do sinal móvel. É divertido, mas faz o jogador prestar mais atenção no minigame do que na história, o que é frustrante para alguns. Essa frustração é compensada por uma boa conclusão.

[REDACTED]

Desafios do Charada

Enquanto investiga um chamado de socorro na igreja, Batman se depara mais uma vez com o **Charada**. Depois de completar todos os desafios lá no asilo, o Charada volta para mostrar a sua superioridade intelectual sobre o cavaleiro das trevas. Dessa vez, ele fez todos os **médicos** refugiados na igreja de reféns, e a cada número de charadas resolvidas a localização de um deles é revelada ao morcego.

Os **tipos de coletáveis** continuam os mesmos: troféus, imagens que precisam ser alinhadas, charadas espalhadas dentro e fora da ilha, itens quebráveis, que antes eram somente as dentaduras do Coringa, agora tem também balões de festa, auto falantes da

Arlequina, estátuas de pinguins, cabeças do demônio e câmeras de vigilância. O único tipo que não retornou foi o conjunto de entrevistas dos internos, mas como coletáveis, o jogo possui entrevistas que são liberadas ao longo do jogo. Um tipo desafio são ações que precisam ser tomadas em combate, por exemplo use quantidade de vezes um certo aparelho ou uma certa técnica.

Para encontrar a localização exata desses troféus, espalhados pelas ruas estarão os **capangas do Charada**, bandidos que podem estar em outras facções, mas que em dado momento trabalharam para o Charada no posicionamento desses coletáveis. Quando confrontados, eles revelaram as posições de alguns troféus, dependendo de onde foram abatidos. O problema é que quando eles estão juntos de outros capangas normais, eles podem ser abatidos, sumindo a oportunidade de descobrir sobre os troféus, então é necessário deixá-los por último na lista de nocautes.

Algumas são muito fáceis de coletar, estando apenas à mostra ao ar livre, esperando para serem coletadas, outras requerem um nível de habilidade maior, por exemplo essa daqui (você que jogou o jogo sabe o que eu tô falando). Mas o problema, de certo modo, não é a complexidade delas, mas sim a quantidade, porque são **400 troféus** espalhados por Arkham City, uma quantidade gigante.

Resgatar os reféns, dependendo do cenário, é bem satisfatório, e diferente de Asylum que tinha uma conclusão fora de cena, aqui é mostrado a conclusão dessa história. [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] e isso foi por me fazer ir atrás de 400 troféus (3x).

Mapas de desafio

Um modo que retorna de Asylum são os mapas de desafio, e funcionam da mesma forma que o jogo original, tem os mapas de combate, que precisam atingir uma pontuação para ganhar 3 estrelas, e os mapas de predador que a cada execução ou ação libera uma estrela. Novamente também além de cada mapa padrão existe uma versão extrema, que no geral aumenta a dificuldade do mapa ao mudar certas coisas.

Além dos mapas, está disponível um modo de treinamento que antes de começar, pergunta ao jogador quais vantagens e desvantagens deseja aplicar. Pode parecer bobo, mas ajuda bastante quando colocado em um cenário complexo.

Outra coisa nova são as campanhas de desafios, que fazem o jogador passar por três cenários diferentes com um conjunto de desvantagens e vantagens. Em cada mapa só podem ser aplicados três itens, o que força o jogador a balancear os itens baseado nos inimigos presentes e desafios a serem concluídos (Por exemplo, ninguém vai colocar a desvantagem de gárgulas com explosivos num cenário onde pede para dar um golpe invertido) e dependendo do conjunto de mapas e desvantagens, a coisa fica difícil.

Independentemente, essa é a minha parte favorita de todos os jogos Arkham por ser basicamente o playground do combate e do modo predador.

Conteúdo extra

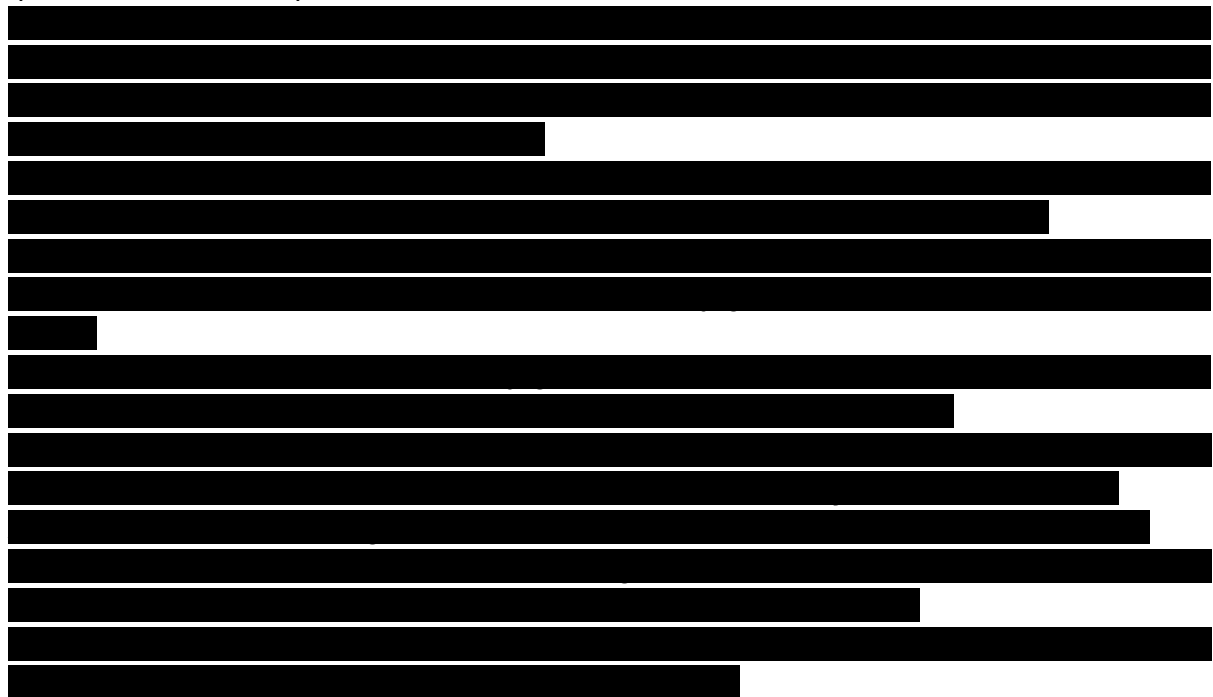
Arkham City recebeu muito conteúdo extra após o lançamento, e recebeu bastante conteúdo de qualidade. Os mais simples são um conjunto de três mapas de desafios que foram vendidos separadamente dos outros conteúdos. Além desses três mapas, junto com

os pacotes do Robin e do Asa Noturna vieram dois mapas cada, um de combate e outro de predador, além de uma campanha de desafios que inclui esses mapas.

Roupas

O conteúdo mais simples deles foram trajes, alguns dados como bônus de pré-venda em certas lojas, outros acompanhando versões de luxo do jogo, mas no final das contas todos foram vendidos em um pacote com tudo junto depois.

O bom de todas essas roupas é que elas alteram o formato do corpo do Batman, cada uma tem um estilo para o olho, um tipo de queixo, um tipo de lábio, um busto diferente, detalhes que deixam essas roupas ainda mais bonitas.



Mulher-Gato

A Mulher Gato foi lançada como DLC e dada de brinde em algumas versões do jogo. Ela pode ser jogada nos mapas de desafio e possui a sua própria história que acontece paralelamente a história do jogo, enquanto ela tenta fugir de Arkham City, recebendo ajuda da Hera Venenosa, que ficou de fora dos eventos principais.

O conjunto de golpes dela é bem menor se comparado ao do Batman, mas tem as suas particularidades. Ela tem acesso ao **chicote**, que em combate pode ser usado para derrubar capangas e desarmar inimigos, e em exploração funciona igual ao arpéu; ela possui **boleadeiras**, que funcionam do mesmo jeito que os batarangues; e finalmente **estrepes** que afetam uma área do chão e derrubam inimigos se pisoteados, mas infelizmente só possuem 3 cargas. Em modo predador a Mulher Gato tem outro esquema de visão chamado **visão de ladra**, que tem um esquema de cores diferentes e é incapaz de diferenciar capangas armados de desarmados. Ela também consegue correr por trás dos capangas sem ser detectada, pode se pendurar embaixo de algumas plataformas e pode atravessar algumas grades. Em combate ela ganha acesso a um **combo multi chicotadas**

que acerta vários oponentes ao redor dela e um especial **rasteira com chicote** que coloca no chão vários inimigos ao redor dela.

Com a DLC, na prisão surgem 40 novos troféus do Charada que só ela pode coletar.

Chefe extra (DLC): Duas Caras

Com o Coringa morto e o Pinguim preso, o Duas Caras se tornou o vencedor da disputa territorial em Arkham City, e tomou posse do museu. Ciente de que a Mulher Gato está atrás dele, o vilão coloca uma guarda armada para protegê-lo, além de portar o lança-foguetes do Pinguim.

Essa batalha é interessante porque tal qual o confronto contra o Sr. Frio é uma luta furtiva, e a guarda do Duas Cara sempre tem um número de capangas fixo, quando um é derrubado outro aparece para substituí-lo depois. A tática é usar nocautes furtivos, mas sempre que executados os inimigos avançam para o local exato do Duas Caras. É uma batalha boa, mas pelo fato de que uma tática pode ser repetida várias vezes deixa ela muito fácil. O que pode complicar são os inimigos infinitos.

Uma vez abatido, o Duas Caras revela que pegou metade dos bens da Mulher Gato e distribuiu a outra metade pelos internos de Arkham. Depois disso ela pode recuperá-los eliminando os capangas com as coisas, mas é uma missão simples e não tem uma conclusão em si.

Robin

Robin foi dado como um bônus de pré-venda do jogo e dado junto com as versões em disco no Brasil.

Em **combate**, ele traz de volta o agarrão e lançamento de Arkham Asylum, no lugar do multi nocaute no chão do Batman, tem um ataque em área com o bastão ao invés do enxame de morcegos. Robin herda do Batman o batarangue, aqui com uma skin de **shuriken**, um **shuriken de controle remoto** com as mesmas funções do batarangue de controle remoto, **o gel explosivo e o projétil de fumaça**.

Dos aparelhos exclusivos dele tem o **impulsionador de chute**, funciona do jeito oposto ao gancho, ao invés de puxar o inimigo ao Robin, o impulsionador de chute leva o Robin até o inimigo, é muito bom, mas não tem o alcance da garra. Se algum inimigo estiver entre Robin e o inimigo mirado, esse inimigo também leva um chute.

Outro aparelho exclusivo é a **granada adesiva**, que pode ser colocada em um inimigo e acionada depois para colocá-lo no chão. As vantagens dela são que: um, ela afeta uma certa área, então juntar inimigos ao redor de um com uma granada grudada pode ser útil; e dois, ela funciona em inimigos derrubados, então é possível por exemplo, grudar uma granada derrubá-lo, e então quando forem checá-lo, detonar a granada. Para compensar, apenas três cargas podem ser utilizadas, e em combate posicionar uma granada é demorado.

E finalmente, o **escudo antibalas**, que fornece uma proteção temporária contra tiros inimigos. O custo é a blindagem do Robin, mas se muitos tiros forem alvejados aí começa a drenar a barra de vida. O escudo também pode ser usado para bater em inimigos, tanto em combate quanto em predador.

Asa Noturna

O Asa Noturna foi o último personagem de DLC lançado para o jogo. 


Em combate, Asa Noturna pode lançar um conjunto de ataques com os bastões de esgrima, que atacam alguns inimigos ao redor, e uma carga de choque que age como um ataque em área da carga elétrica remota, ou seja, pode lançar inimigos blindados à distância. Em aparelhos, o vigilante herda do Batman o batarangue, aqui ele usa o **Wingding**, a **bat-garra**, o **lançador de cabo** e o **neutralizador**.

Dos aparelhos exclusivos, Asa Noturna tem a **explosão elétrica**, onde ele pega os bastões de esgrima e os acerta no chão, afetando uma certa área e fazendo com que inimigos afetados sejam arremessados. Quanto mais alto o ponto de partida, mais longe eles serão arremessados.

Outro aparelho exclusivo é o **bastão de esgrima**, que pode ser arremessado, inclusive em modo predador acerta inimigos atrás de paredes, e pode ricochetear em até três de uma vez, mas precisam estar próximos uns dos outros para funcionar.

E finalmente os **dardos de pulso**, que se acertados nos inimigos os colocam no chão, e se acertados na cabeça são deitados na hora. O ruim é que a mira é muito instável, e exige mais precisão do jogador.

A Vingança da Arlequina

A última DLC foi a campanha A Vingança da Arlequina, e nela o jogador alterna entre jogar com o Batman e agora também com o Robin. Depois dos eventos de Arkham City, a Arlequina amargurada pela morte do Coringa sequestrou alguns policiais e os levou para

Arkham City, que foi fechada depois dos eventos da história principal. Lá, ela conseguiu capturar o Batman que o colocou numa esfera segurada por um monumento dedicado ao Sr. C. Dias depois o Robin com a ajuda da Oráculo vão ao local para descobrir o que aconteceu com o Cavaleiro das Trevas.

Chefe (DLC): Arlequina

A esfera em que está presa vai reduzindo a quantidade de oxigênio conforme o tempo vai passando. Para libertá-lo, ele precisa da chave, que está sob posse da Arlequina, cercada por capangas e com reféns espalhados. A batalha funciona igual à batalha contra o Duas Caras, a diferença é que os inimigos não são substituídos e quando a Arlequina é nocauteada os inimigos restantes também precisam ser abatidos.

Depois de conseguir a chave e restringir a Arlequina, Robin solta o Batman, mas a palhaça se liberta e aciona explosivos pela siderúrgica, com policiais ainda reféns, Robin parte para resgatar os reféns enquanto Batman desarma as bombas. Depois de desarmar as bombas, mas com o detonador em posse da Arlequina, ela ativa robôs abandonados da torre Wonder e partem para cima do herói. Esses robôs se comportam igual aos capangas normais, a diferença é que eles não mostram o alerta de contra ataque e não podem ser abatidos no chão. Como último recurso, a Arlequina arma uma última bomba, mas o detonador foi modificado apenas para ser capaz de ativá-las, e não desativar. Apesar das explosões, Batman consegue sair da siderúrgica com a Arlequina vivos, somente para Robin revelar que conseguiu sair vivo com os policiais restantes. Assim, Batman deixa o local sem muita cerimônia.

A DLC em si não conta muita coisa. Tem uma história legal, é interessante ver como Robin se comporta em missão, e mostra um pouco do cavaleiro das trevas abalado depois da morte do Coringa e pela perda de Talia.

Conclusão

Arkham City nasceu com o legado deixado por Arkham Asylum, e também com a responsabilidade de alcançá-lo, o que muitos na época consideravam uma tarefa impossível, e o impressionante é que esse jogo saiu 2 anos depois do primeiro. Depois de tudo o que eu examinei, é um consenso que City expandiu todos os aspectos de Asylum: a história, o mapa, a jogabilidade, tanto o combate quanto as sessões stealth, a atenção aos detalhes, e principalmente a exploração e as batalhas contra chefes. A única exceção é a atmosfera, já que City substitui a opressão e o sombrio por um ambiente mais solto, ainda que continue perigoso, mas muito mais claro a luz da lua, mas nesse caso é uma questão de preferência do que um é melhor do que o outro, e talvez esse seja o fator que faz muitos preferirem Asylum.

O jogo é pura qualidade, e essa qualidade refletiu no desempenho comercial. O jogo conseguiu vender mais de 2 milhões no final da primeira semana, mais de 6 milhões de unidades até o final do ano fiscal da WB Games, e até julho de 2020 foram vendidas 12 milhões e meio de unidades.

Arkham City não é um jogo perfeito, mas alguns diriam que é o mais próximo de um, não apenas alcançando a qualidade de seu antecessor, mas também o superando, com muitos

afirmando que ele tomou o posto de Asylum como melhor jogo do cavaleiro das trevas, o melhor jogo de um personagem da DC Comics, e o melhor jogo de super herói já feito. E para mim, ele ainda é.

Se antes do lançamento o jogo parecia somente uma continuação, o sucesso dele abriu as portas para o surgimento de uma nova franquia, com vários jogos e projetos baseados, mas esses derivados são assuntos para outro vídeo.